VIDEO GAME ANTHOLOGY
vol. 5

CRAZY CLIMBER
CRAZY CLIMBER 2

クレイジークライマー/クレイジークライマー2

FOR X68000/X68030

取 扱 説 明 書

VIDEO GAME ANTHOLOGY
ビデオゲーム・アンソロジー
～すべてのゲームファンへ～

コンピュータ・ゲームの発展にはめざましいものがあります。年々、新しいアイデアが導入され、グラフィックも音楽も、ほんの数年前に比べても格段にすばらしくなっています。

とはいえ、ゲームの面白さの本質は昔も今も変わりません。ゲームの面白さは、「新しい」、「古い」といった、発売時期だけに、左右されるものではありません。

ところが、ほとんどの作品は、数年も経つと市場から消えてしまい、プレイできなくなってしまいます。こうした現状もあってか、最近では、業務用の基板を直接購入するユーザーも増えてきましたが、すでに基板でも入手困難なゲームもあります。

マイコンソフトでは、良いゲームを世の中に紹介、残していくことは、意義のあることだと考え、「VIDEO GAME ANTHOLOGY」シリーズを企画しました。

時代を超えた、ゲームの本質を持つ作品群を厳選して、パソコン上に復活させていきたいと思います。

昔からのゲームファンの方にはこれらのゲームの魅力を再認識していただけることと思いますし、新しいゲームファンの方にも、ゲームは派手なグラフィックや音楽がすべてではないことが分かっていただけることでしょう。

本当に良いゲームは、どんなに時を経ても面白いものです。

この度は当社製品「VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.5 クレイジークライマー/クレイジークライマー2 FOR X68000／X68030」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。本書はソフトを正しくご利用いただくための説明書です。ソフトをご使用になる前によくお読みください。

パッケージ内容

商品のパッケージには以下のものが同梱されています。ご確認ください。

取扱説明書(本書)
5インチ・フロッピーディスク　1枚
ユーザーズ・カード(ハガキ)
サポート・カード

お手数ですが、ユーザーズ・カードは必要事項を記入してポストに投函してください。後のユーザー・サポート、次回作の参考などに利用させていただきます。

サポート・カードは、万一、商品にトラブルが発生して、当社に修理等をご依頼になる場合に必要となりますので、大切に保管しておいてください。

フロッピーディスク取扱上の注意

●ディスクの磁性面を汚損すると機械が内容を読み取れなくなることがあります。指などが触れないよう取り扱いに注意してください。

●磁力のあるものを近づけたり、テレビなど強い磁気を発生するものの上に置くと磁気の影響でディスクの記憶内容が破壊される恐れがあるので、おやめください。

●ディスクのライトプロテクト・シールは、はがさないでください。

起動方法

このディスクには、「クレイジークライマー」と「クレイジークライマー２」の２本のゲームが収めてあります。

それぞれ、以下の方法によって、ゲームをスタートさせてください。

なお、X68000シリーズ、X68030シリーズのどの機種でも同じ起動方法でゲームを始めることができます。

クレイジークライマー

ドライブ０にゲーム・ディスクを挿入し、パソコン本体の電源を入れてください。

ゲームは自動的に始まります。

ドライブ１にゲーム・ディスクを入れた場合でも、［F１］キーを押しながら(※)電源を入れると、ドライブ０に入れた時と同じくクレイジークライマーを起動することができます。

クレイジークライマー2

クレイジークライマー2をプレイするためには本体メモリが2メガ以上必要です。

ドライブ１にゲーム・ディスクを挿入し、パソコン本体の電源を入れてください。

ゲームは自動的に始まります。

ドライブ０にゲーム・ディスクを入れた場合でも［F２］キーを押しながら（※）電源を入れると、ドライブ１に入れた時と同じくクレイジークライマー２を起動することができます。

（※）［F１］［F２］キーはゲームが始まるまで押し続けてください。

ハードディスクをご使用になっている方へ

ハードディスクをご使用のお客様で、起動をハードディスクからに設定されている場合は、そのままでは本ソフトウエアを起動させることはできません。

［OPT.１］キー押しながら上記の操作を行なってください。

操作方法(クレイジークライマー、クレイジークライマー2共通)

クレイジークライマー、クレイジークライマー2は業務用ゲームを再現したものです。

まず、F6 キーを押すことでコインをゲーム機に投入した状態になります。(「CREDIT」の数字が増える)

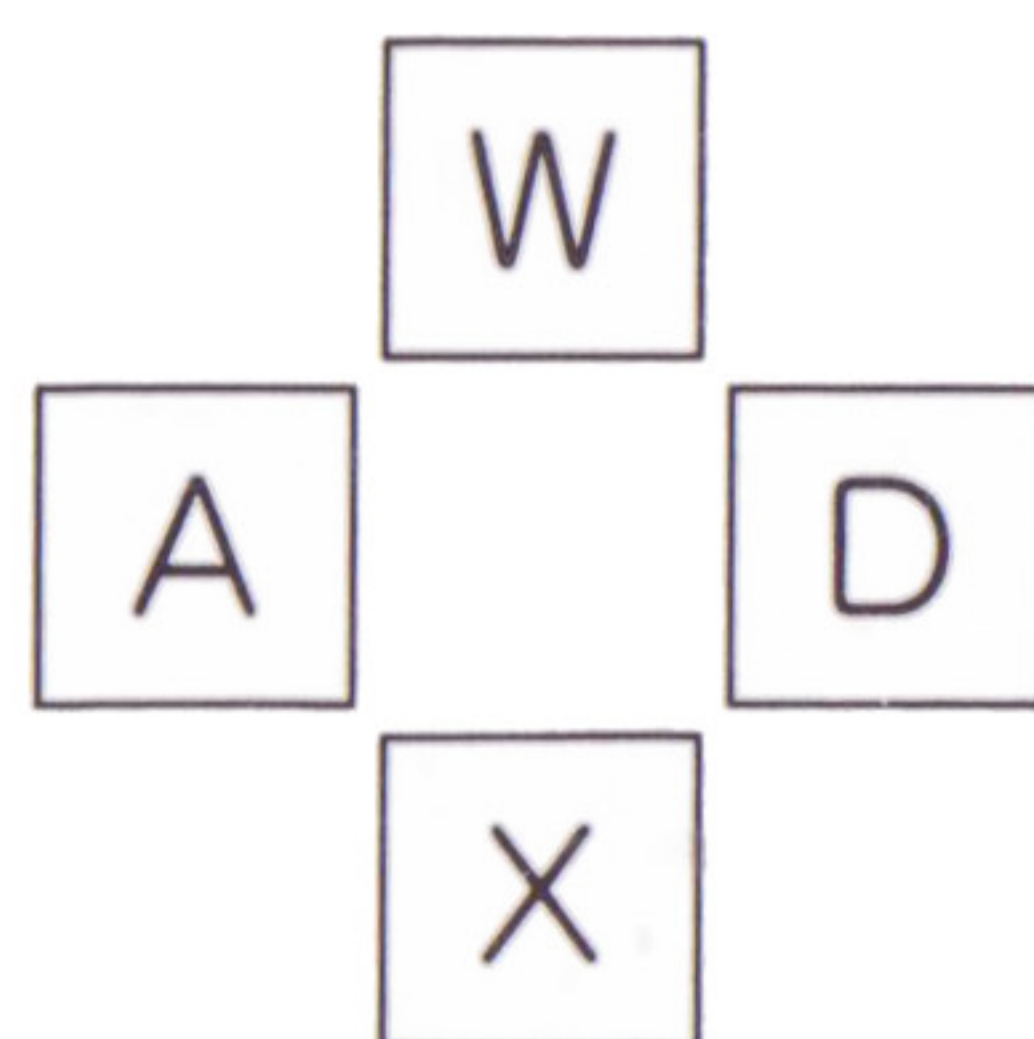
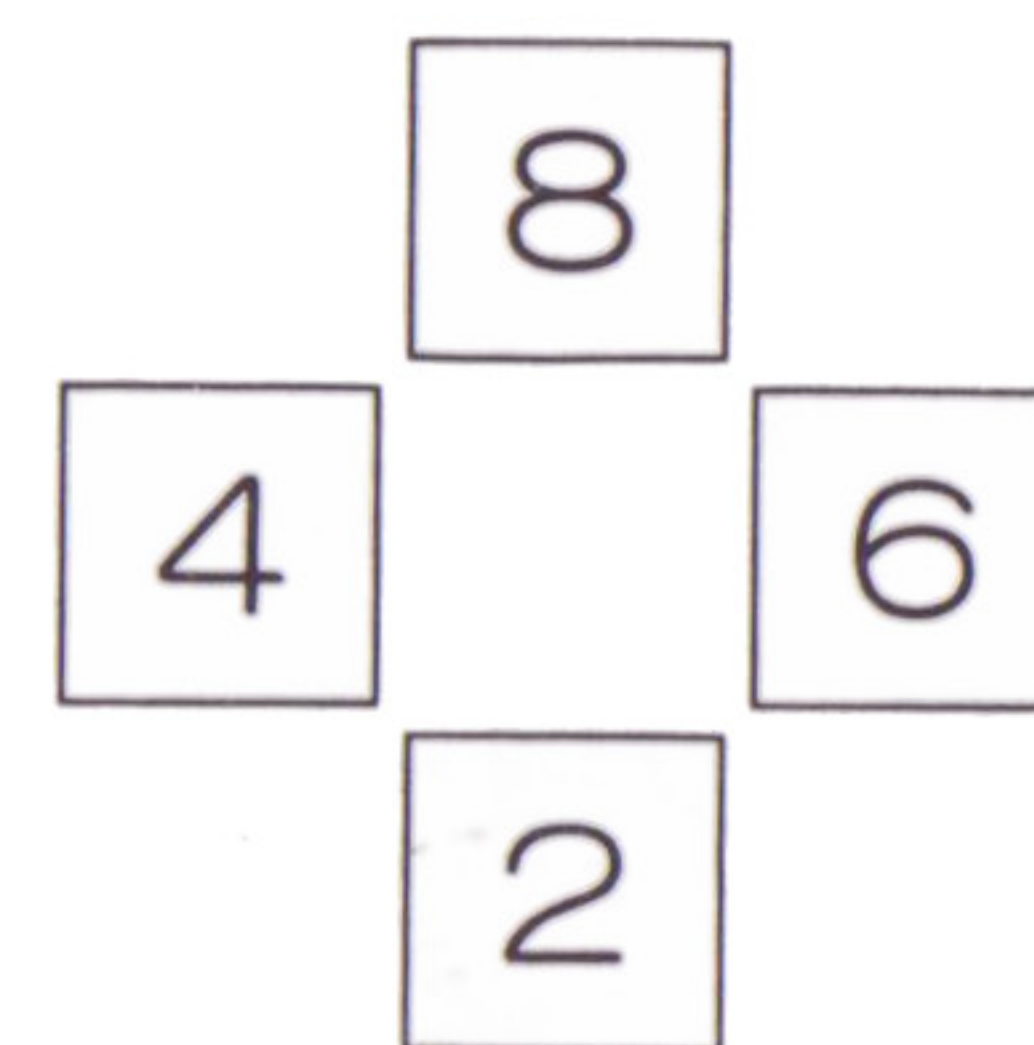
この状態で F8 を押すとゲームがスタートします。

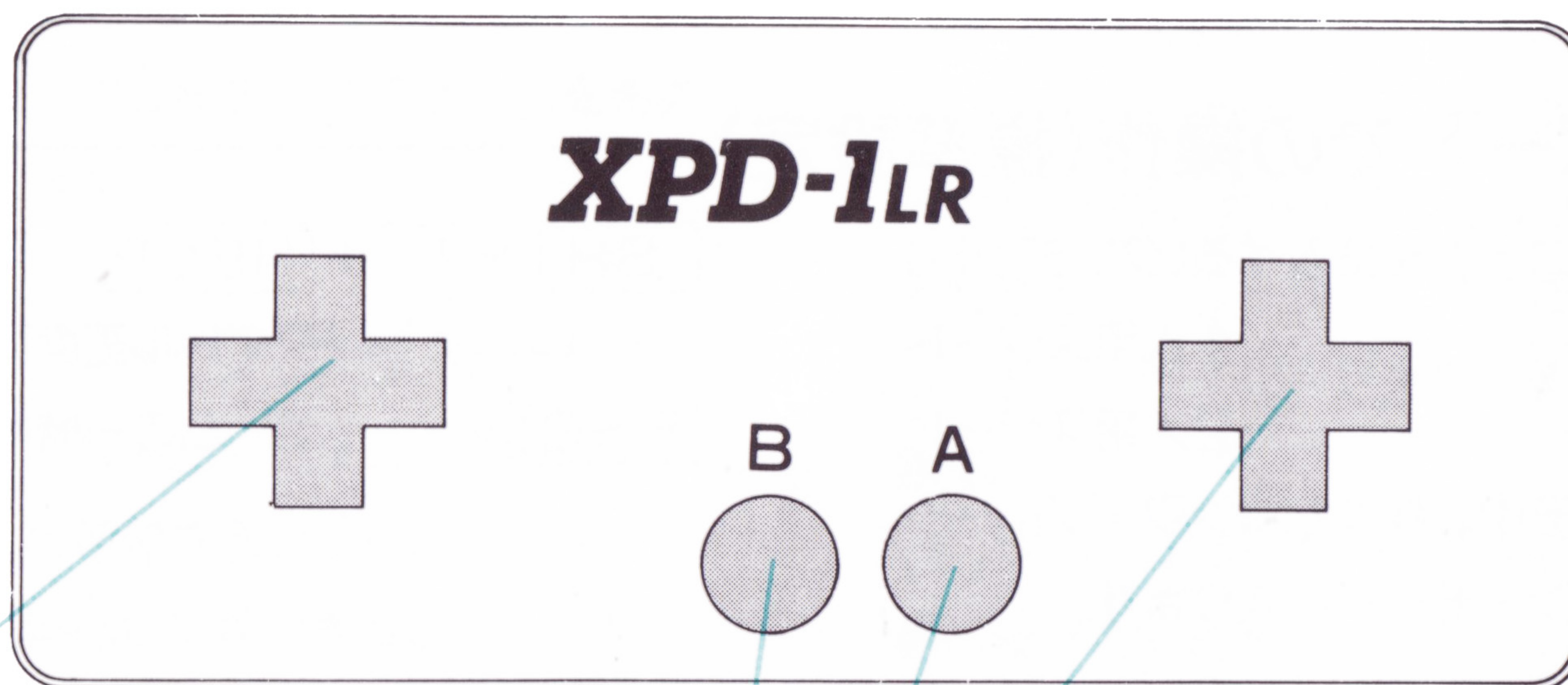
コインを2枚以上入れた状態(「CREDIT」の数字が2以上の時)で F9 を押すと2人交互プレイがスタートします。

キーボードでの操作(標準設定)

F6 ………コインを投入する(クレジット)
F8 ……………………………1人用スタート
F9 ……………………………2人用スタート
F1 ……デモ中に押すとコンフィグレーション・モードに入ります。
SHIFT + HELP ……………………………………………タイトル画面に戻ります。
ESC …………ゲームの一時停止(ポーズ)

業務用クレイジークライマー、クレイジークライマー2は、二つのジョイスティックで操作するため、キーボードにも左手用と右手用の操作を割り当てています。

※キー操作の設定は変更することができます。(P11またはP18参照)

メインキー
クライマーの左手を上下左右に動かします。

テンキー
クライマーの右手を上下左右に動かします。

●リブル・ラブル付属ジョイパッド(XPD-1LR)での操作

左十字ボタン
クライマーの左手を上下左右に動かします。

右十字ボタン
クライマーの右手を上下左右に動かします。

Aボタン
コインを投入します(クレジット)。

Bボタン
１人用ゲーム・スタート。
プレイ中に押すと一時停止(ポーズ)

※XPD-1LRはジョイスティック端子1に接続してください。
ジョイスティック端子2に接続するとゲームはできません。

ジョイスティックでの操作

スティック

クライマーの左手を上下左右に動かします。

スティック

クライマーの右手を上下左右に動かします。

Bボタン

１人用ゲーム・スタート。

プレイ中に押すと一時停止(ポーズ)

Aボタン

コインを投入します(クレジット)。

〈注意〉

　ジョイスティックで操作する場合は、左手用ジョイスティックをジョイスティック端子１に、右手用ジョイスティックをジョイスティック端子２に接続してください。

●はじめに

永遠のファンコールにこたえて、日本物産社のクレイジークライマーが復活しました。

1980年というテレビゲームが生まれてまだ間もない、ハードウエア的にもまだまだ未発達であった時期に生まれたこの作品が、なぜこうまで愛されるのか？その面白さと魅力について、ここではもう何も書く必要は無いでしょう。どんな解説よりも、すべてを的確に伝えてくれる「作品そのもの」をついにお届けできるのです。

鉄骨をかいくぐり、ビルをよじ登る楽しさを体で実感してください。

本物の楽しさの前にはどんな言葉も物足りない！

●ゲームの進行

ゲームが始まると、クライマーがビルを登って登場します。

窓から現れる敵が落としてくる落下物を避けながら、ビルの最上階をめざしてください。

最上階にいる迎えのヘリコプターにつかまれば次のステージへ進めます。

途中、敵の攻撃にやられたり、窓が閉まったりしてクライマーの両手のつかみ場所がなくなると、クライマーはビルから転落してしまい、残り人数が１人減ります。

ビルを１階登るごとに得点が加算され、得点が30,000点に達すると、クライマーが１人追加されます。（クライマーが追加される得点は変更することができます）

クライマーの残り人数が全てなくなると、ゲーム・オーバーです。

登場キャラクター紹介

おじゃまMAN

あちこちの窓から現れて、様々な「当たると痛い」物を投げつけてくる。なんて危ない連中だ。

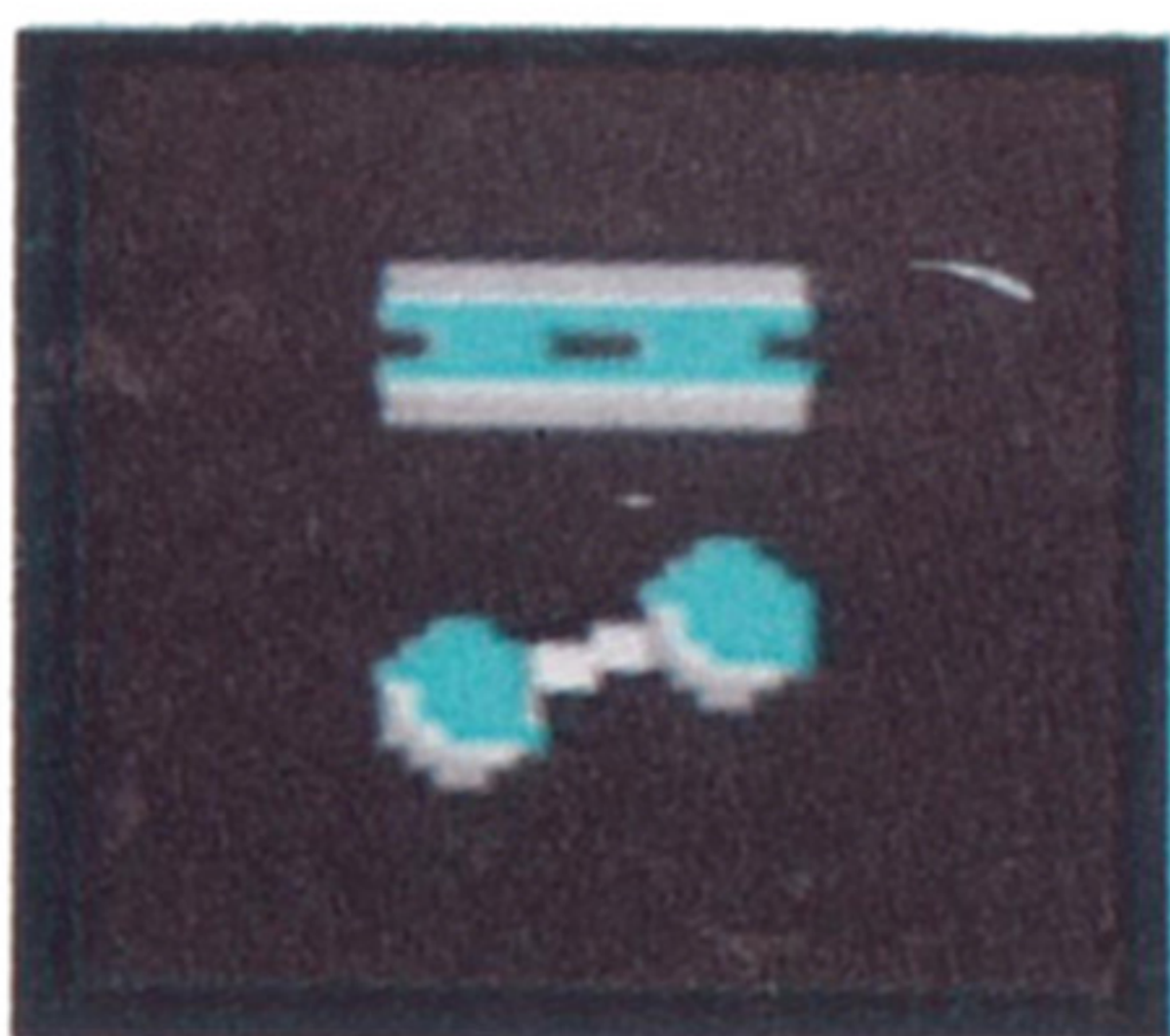
植木鉢/カン/ビン/バケツ

当たると痛い。窓にしっかりつかまっていれば耐えられる。

しらけコンドル

しらけ鳥音頭に合わせて、クライマーを馬鹿にしたような攻撃をしかけるイヤな奴だ。

ゴリラ

強烈なパンチを食らったらクライマーはひとたまりもない。

鉄筋／鉄アレイ

こんな重い物に当たったら、いくらふんばってもそうそう耐えきれるもんじゃない。

しびれ看板

ネオン看板のちぎれた電線に触れるとクライマーはビリビリと感電する。

短時間にさっさと通り抜ければちょっとしびれるだけですむ。

ラッキー・バルーン

どこからか飛んで来た幸福の風船。うまくつかまればちょっぴり幸せになれる。

はずれ看板

なんとこんな大きなものまで！こんなのに行く手をふさがれたら逃げ場なし？

ヘリコプター

最上階でこれにつかまれば危険な挑戦から解放される。

しかしそれも束(つか)の間(ま)、また新たな挑戦がクライマーを待ち受けているのだ。

ゲームテクニック〈基礎編〉

●プレイヤーの手はクライマーの手だ！

右手と左手を無造作に動かしているだけでは登ることはできないぞ。

左右の手を交互に上下させ、確実に窓を握りしめながら登ろう。

この動きをマスターすれば、速く確実に登ることができる。

●横移動

両手でしっかり窓につかまっている状態で、動きたい横方向に二つの手を動かすと横移動ができるぞ。

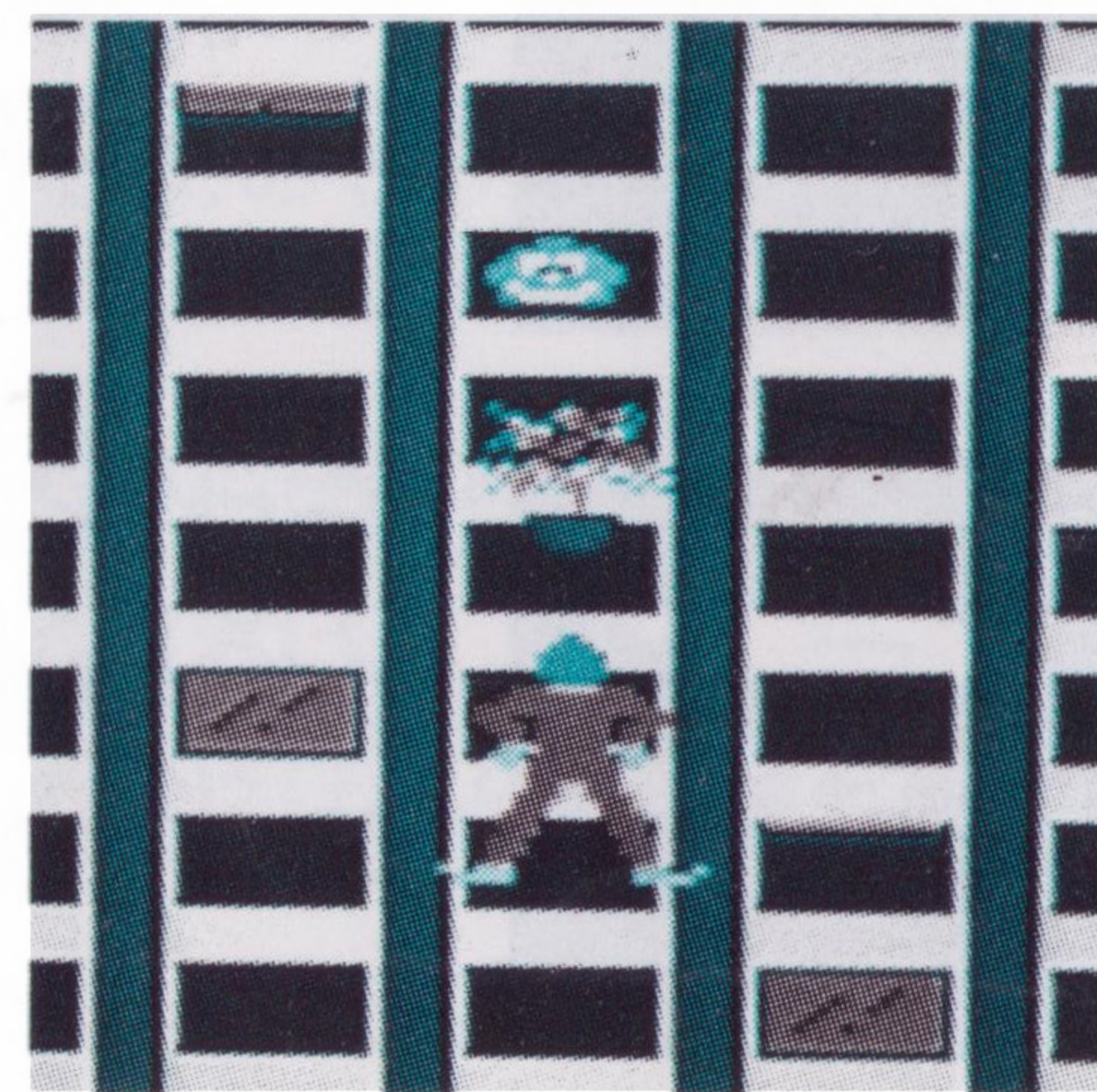
なかなか上に登れないような場面でも、左右に移動する事を考えれば、きっと道はあるはずだ。

●ふんばりポーズ

最も安全な状態が、クライマーの両手をそろえ両方の手を下にする「ふんばりポーズ」だ。窓にしがみついて落下物に当たっても耐えてくれる。

ふんばりポーズから両方の手を左か右に動かせば、左右移動もとっても楽なのだ。

ふんばりポーズ

窓と窓の境目を登るのは危険

●窓に沿って…

左右の窓に手をかけて、中途半端に窓と窓の境目を登っていくのは非常に危険。

左右移動に失敗して体勢がくずれたら、あわてずに、まず一つの窓ワクの中に体を合わせよう。

コンフィグレーション・モード

クレイジークライマーの業務用ゲーム機にはゲーム設定を変更する機能がついており、X68000版ではタイトル画面で F1 キーを押すと設定画面になります。

設定は左手側の左右で選びます。また、決定が必要な項目は右手側の入力で(どの方向でも可)決定されます。

GAME SELECT

ゲームの国内版、海外輸出版の設定

国内版、海外輸出版を選択することができ、音声合成、BGMなどが変化します。

BGM TEST 音楽テスト

ゲーム中のBGMを聞くことができます。

CLIMBER LEFT プレイヤーの数設定

ゲーム・スタート時のクライマーの数を設定することができます。

3～6に設定することができます。

EXTEND クライマーの人数追加点数の設定

クライマーが1人追加される得点を30,000点または50,000点に設定することができます。

KEY ASSIGN 使用キーの設定

キーボードでの操作キーの割り当てを変更します。スペース・キーを押すと使用キー設定画面になります。

変更したいところにカーソルを合わせ、スペース・キーを押すと“PLEASE”と表示されますので、使用したいキーを入力してください。

JOY MODE 使用するジョイスティックの選択

ジョイスティックの選択をします。以下のモードを選ぶことができます。

ATARI：ジョイスティック2本をそれぞれジョイスティック・ポート1、2に差して、二つのレバーでプレイします。

TWIN PLUS PAD：専用ジョイパッド「XPD-1LR」(リブル・ラブル付属)を使ってプレイします。

SRAM SAVE 設定内容の記録

コンフィグ設定内容およびハイスコアをS-RAMに記録します。(P22参照)

EXIT 各種設定の終了

コンフィグレーション・モードを終了してタイトル画面に戻ります。

ゲーム・テクニック〈高等編〉

●ボーナス・レートは高得点への道

もたもたしているだけでボーナス・レートはどんどん減ってゆく。

高得点をねらうキミは素早い操作でどんどん登れ。

●重い落下物を避けよう

鉄筋や看板は当たれば即落ちてしまう。かといって登らずにいるとどんどん窓は閉まってゆく。

左右に移動できる窓を常に確認して、確実に避けつつ登るのだ。

●ななめ登りでピンチとさよなら

普通に登っていて行き場がなくなっても、斜めに手をのばせば窓に手が届くことがあるはずだ。

まわりを見渡して、大きく手を広げてバンバン登っていこう。

ネーム・エントリー

ゲーム終了時に高得点を獲得していると名前を入れることができます。

左手側の左右で英文字を選び、右手側のいずれかの方向入力で1文字ずつ決定します。

入れ間違えた時は、「RUB」の位置にカーソルを合わせ、右手側のいずれかの方向入力で、1文字戻ることができます。

「END」を入力するか、ネーム・エントリーの制限時間がくると終了です。

●看板が迫ってきた

窓半分程度の余裕があれば、頑張って体をよせると看板に少しぐらい触れても当たらないことがある。最後まであきらめるな。

●ダッシュで登る

クライマーが登る時に発する音をよく聴いてみよう。

ベストなリズムを覚えてしまえばノンストップ！最上階なんてあっという間だ。

はじめに

〝チャレンジャーの熱き心をゆさぶるアドベンチャー・ゲーム〟として、皆様に親しんでいただきましたクレイジークライマーが、さらにパワーUPし、帰ってきました。前作でおなじみのおじゃまMANやキング・ゴリラの他に、多種多様なステージや敵キャラクターがプレイヤーの行く手をはばみます。

プレイヤーはこれらの攻撃をかわしながら最上階をめざします。

さあ、あなた自身の手で新しくなったクライマーの世界を楽しんでください。

ゲームの進行

ゲームが始まると、クライマーがビルを登って登場します。

窓から現れる敵が落としてくる落下物を避けながら、ビルの最上階をめざしてください。

最上階にいる迎えのヘリコプターや飛行船につかまれば次のステージへ進みます。

途中、敵の攻撃に接触したり、窓が閉まったりしてクライマーの両手のつかみ場所がなくなると、クライマーはビルから転落してしまい、残り人数が１人減ります。

ビルを１階登るごとに得点が加算され、30,000点と60,000点に達すると、クライマーが１人追加されます。(クライマーが追加される得点は変更することができます)

クライマーの残り人数が全てなくなると、ゲーム・オーバーです。

登場キャラクター紹介

〈行く手をはばむ障害〉

看板レディー

電気仕掛けの動く大看板。華麗なハイヒールのキックにはクライマーもメロメロ。

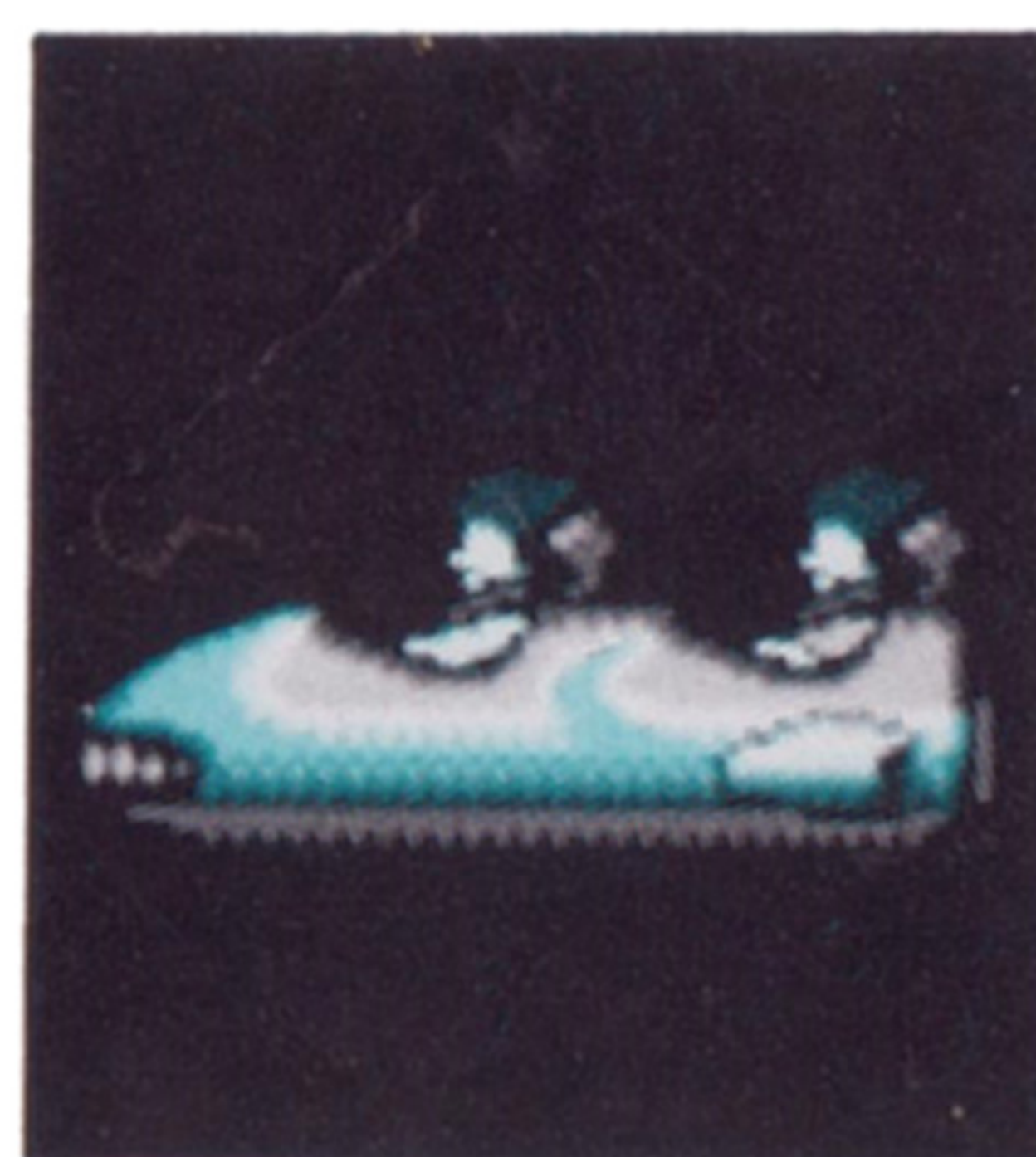
洗濯物

妙なヒモが伸びてきたかと思うと洗濯物の物干しに早変わり。ジャマよねぇ。

キング・ゴリラ

クレイジークライマー名物、巨大ゴリラ。

投げつけるレンガが危ないのはもちろん、その巨体ゆえに触れただけでクライマーはビルの彼方へふっとばされてしまう。

恐るべしキング・ゴリラ！

ジェットコースター

遊園地をバックに登場。こんなのに跳ねられたらたまったもんじゃない。

速度のあまり、乗客の目にはクライマーなど映っていないようですが。

コンドル

なにゆえ高層建築物にコンドルが巣くっているのか!?

雄大なテーマ曲と共にさっそうと飛来する割には攻撃が極めて動物的。鳥の悲しさ？

看板

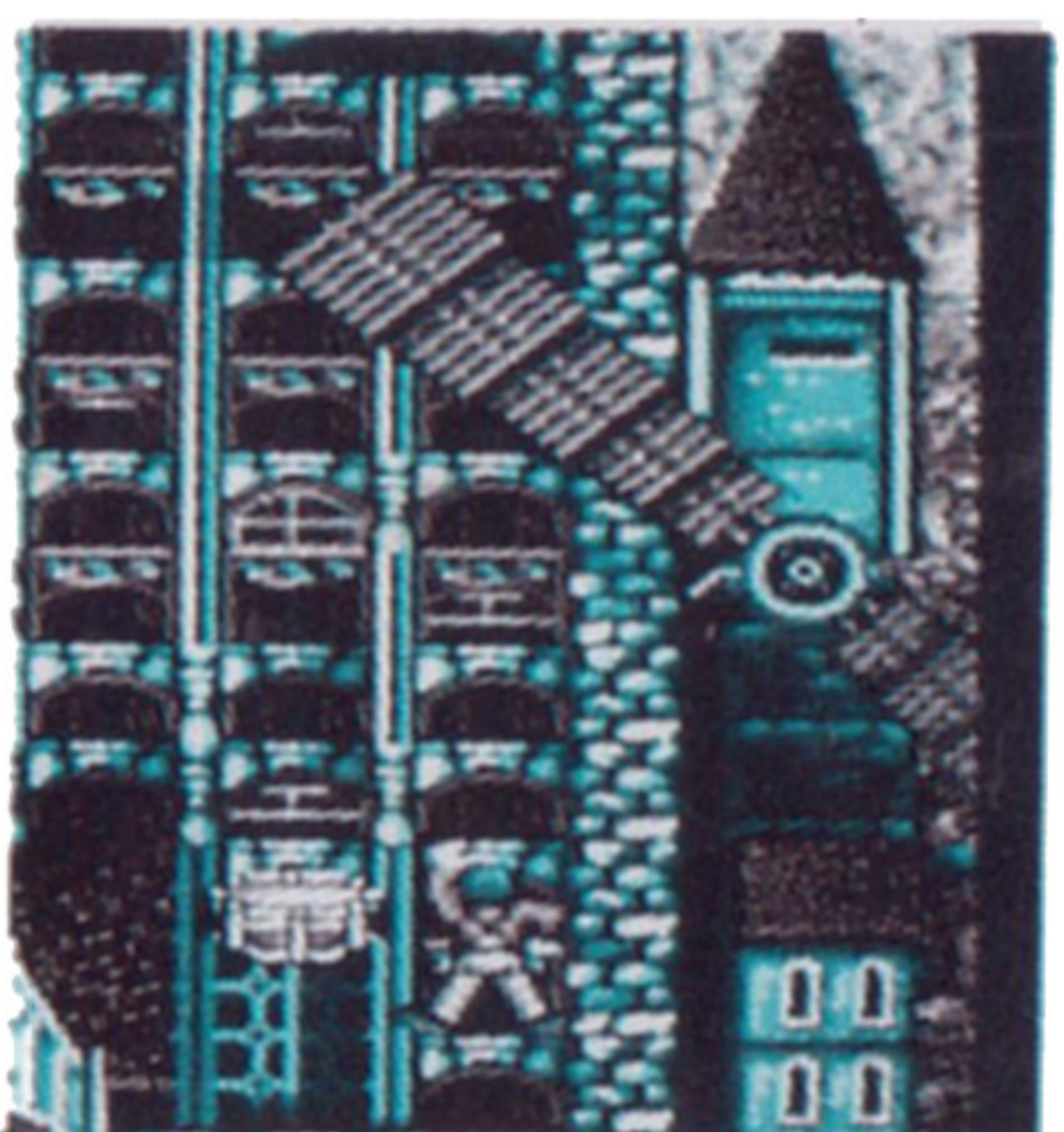
前作に続き登場の超不条理落下物。いったいビルの管理はどうなっているのだ。

落下物

電球、看板、鉄骨、と危険極まりない落下物。

バーベルや彫像まで降ってくるとは、いったいどうなっているの!?

巨大クレーン

建設作業機械のはずなのだが、そのねらいすましたような動きには単なる土木作業以外の意図を感じてしまうはず。

風車

一見のどかに回る風車だが、風が生み出す強力パワーの前にはクライマーのふんばりもおよばない。

戦闘機

世間をさわがせるクレイジーな野郎を制止するため、ついに空軍までが出動した!? ところが、偵察命令がパイロットに伝わるまでに攻撃指令へと化けてしまったようだ。

OH！スラップスティック！

〈クライマーの味方〉

ステップポイントアップ・ギャル

激励のキスと共にステップポイント（一段登るごとの得点）をアップしてくれるうれしい応援者。

おっと、登る目的を見失わないように。

ラッキー・バルーン

またまた出ました幸福の風船。うまくつかんでみんな幸せになろう。

ヘリコプター、飛行船

無謀な挑戦を試みるクライマーに味方する支援の手。

最上階でしっかりとつかまれば冒険は大成功。

お騒がせ野郎は、見事に空の彼方へ逃亡だ。

〈宿敵いたずら４人組〉

高価でしかも重そうな物を事務的に落としてくる４人組。彼らの目的は一体何だというのだ?

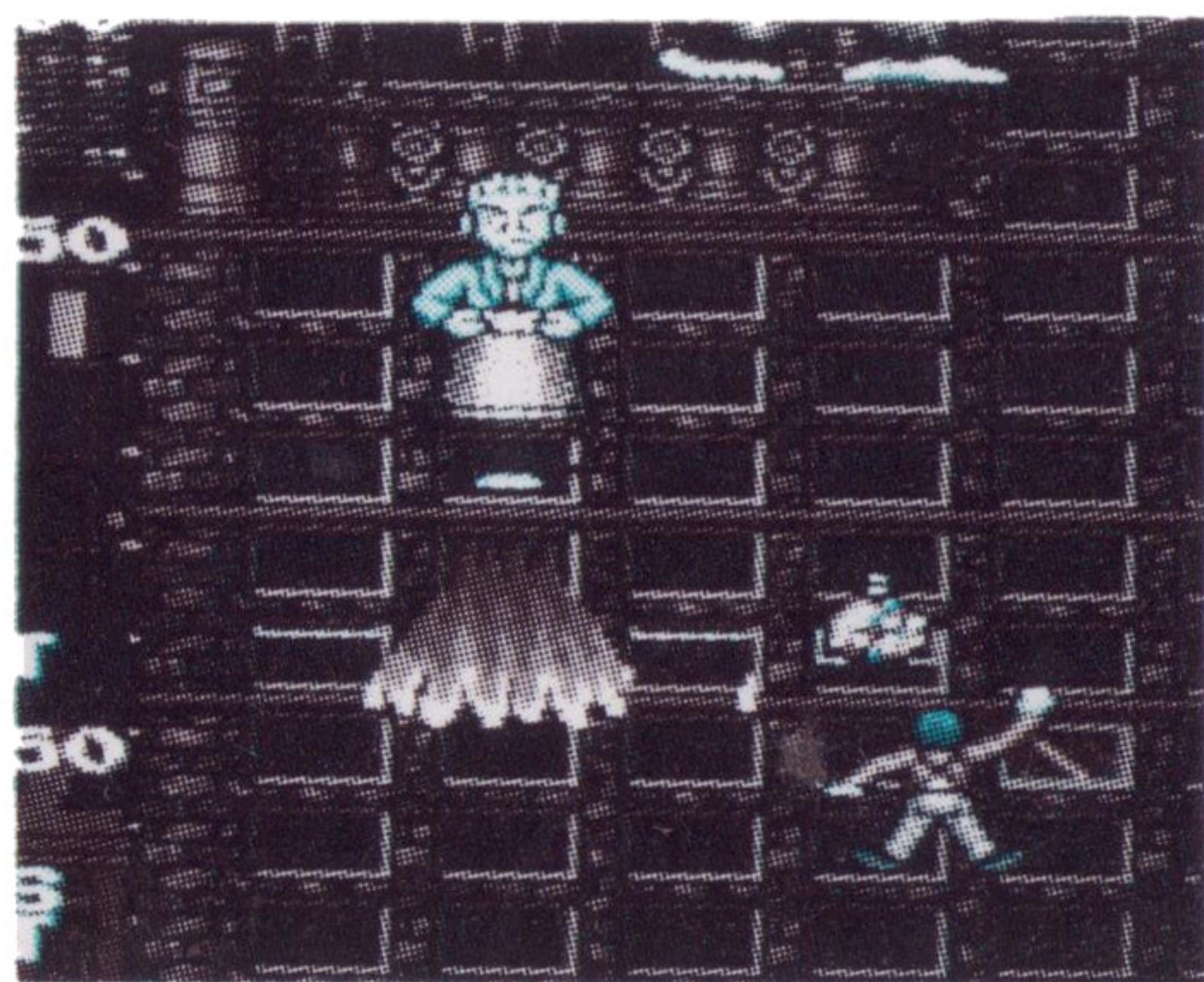
コモン

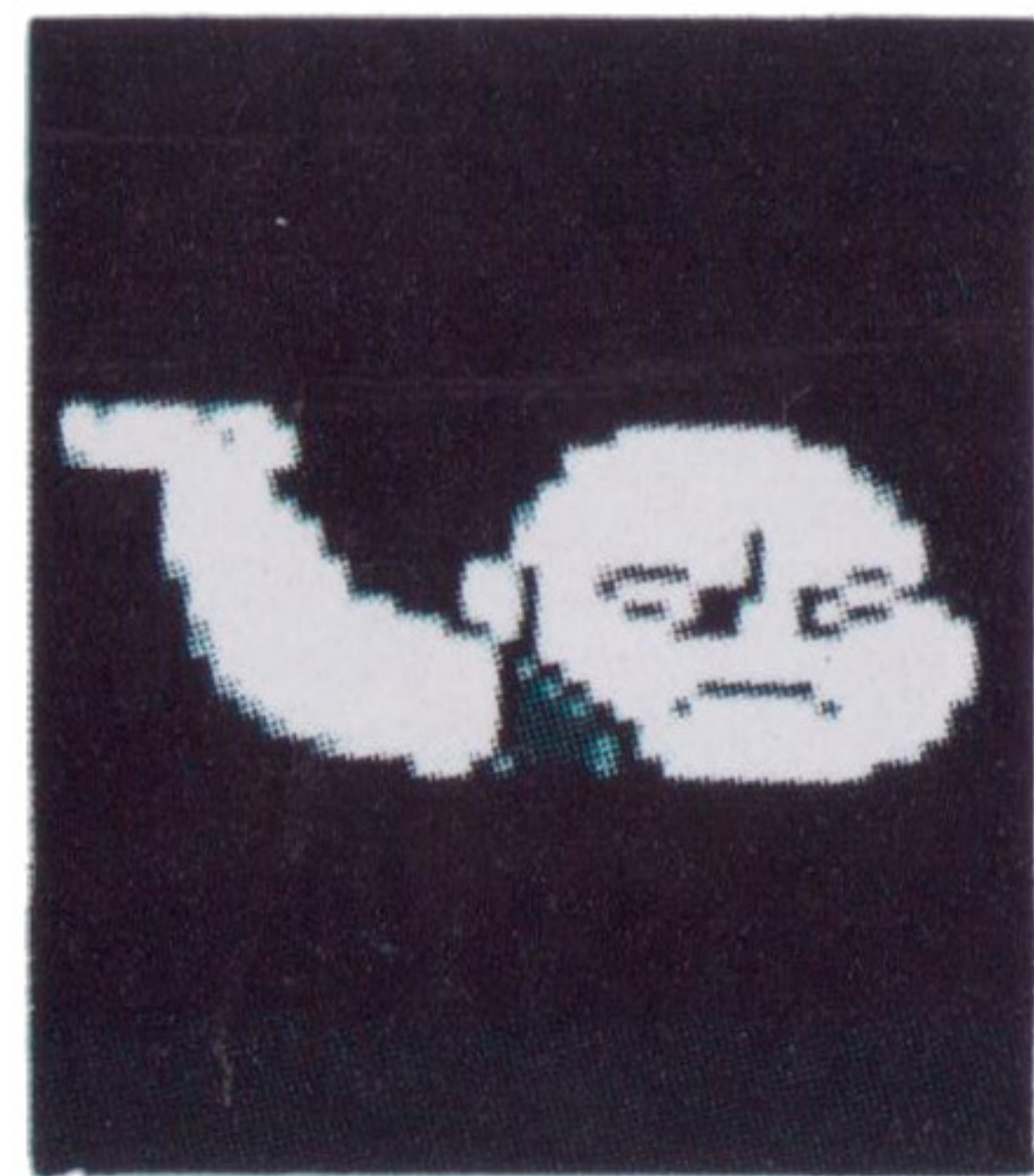
通常の落下物に加えて、ときどきバケツで水をかけてくることもある。

水をかけられると一定時間動けなくなってしまう。

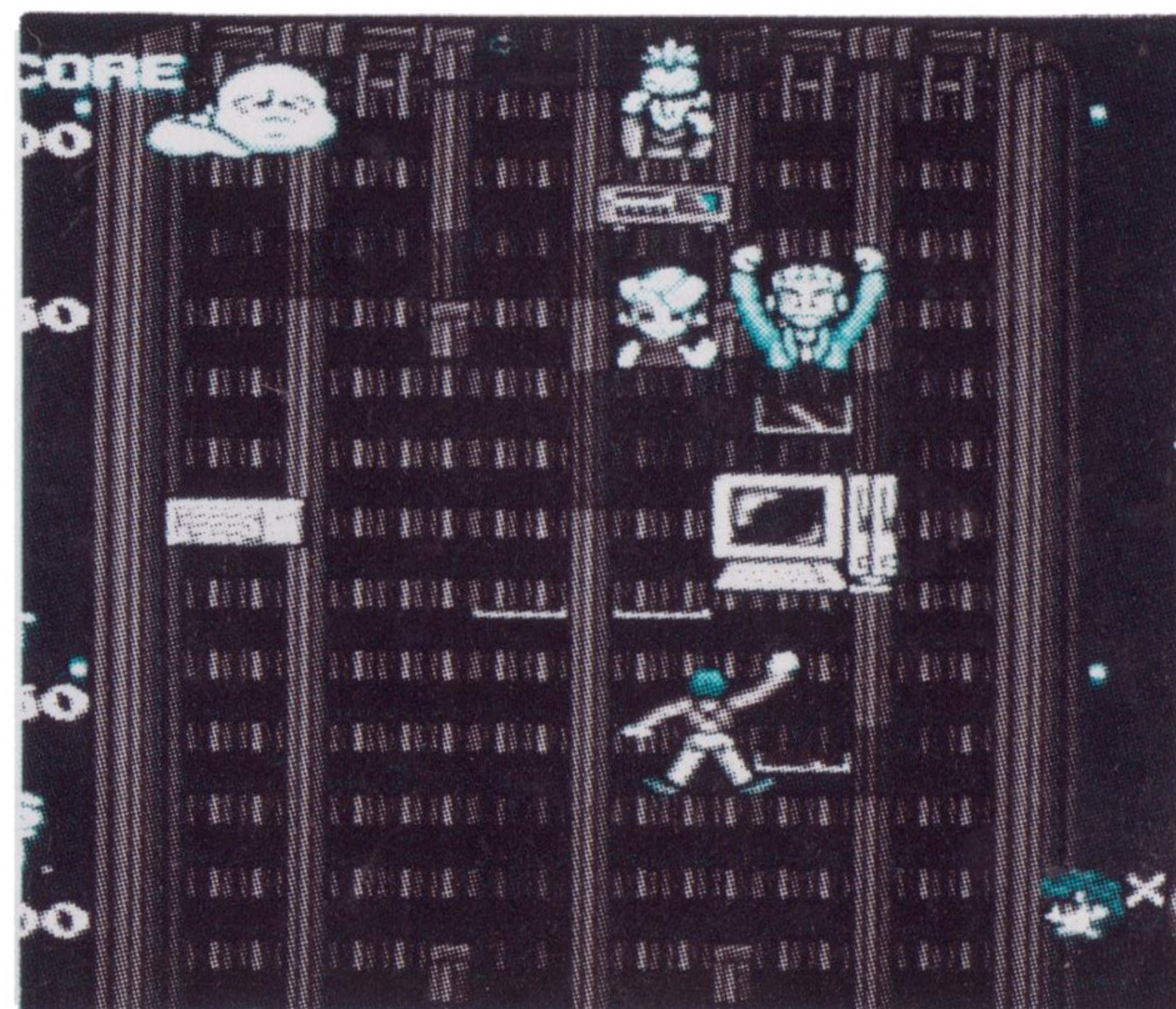
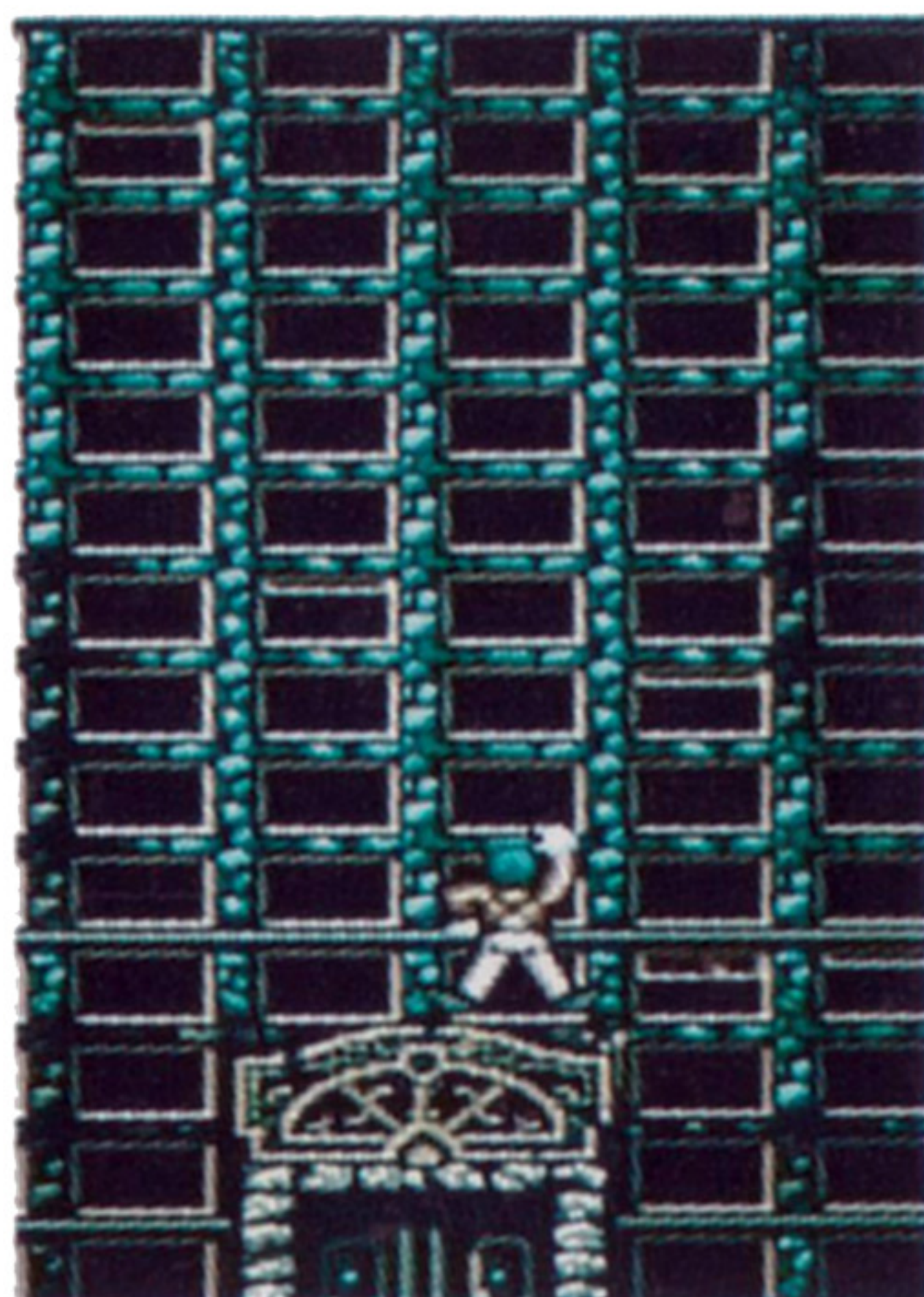
シン

サングラスにモヒカン刈りの細身の彼。ときどき物を遅く落としてくる。

物を落とした後にアカンベーをしていく、ちょっと憎らしいやつだ。

クラフト

いたずら４人組の紅一点、遠慮がちな彼女は窓から顔を出しても落下物を落とさないことがある。少し力を入れて物を投げてくる場合もあるので注意。

ハティー

窓から顔を出すやいなや、力一杯物を投げつけてくる４人のなかで一番の極悪人。

顔色は良くなったが前作のおじゃまMANにそっくりなその風貌、おじゃまMANの息子なのだろうか?

ステージ紹介

ステージ1

マンハッタンの夜にクライマー再び現る。

看板の美女やキング・ゴリラが君を待ちかまえている。

ステージ2

建設中のビルが舞台。クレーンや工具がライバルだ。

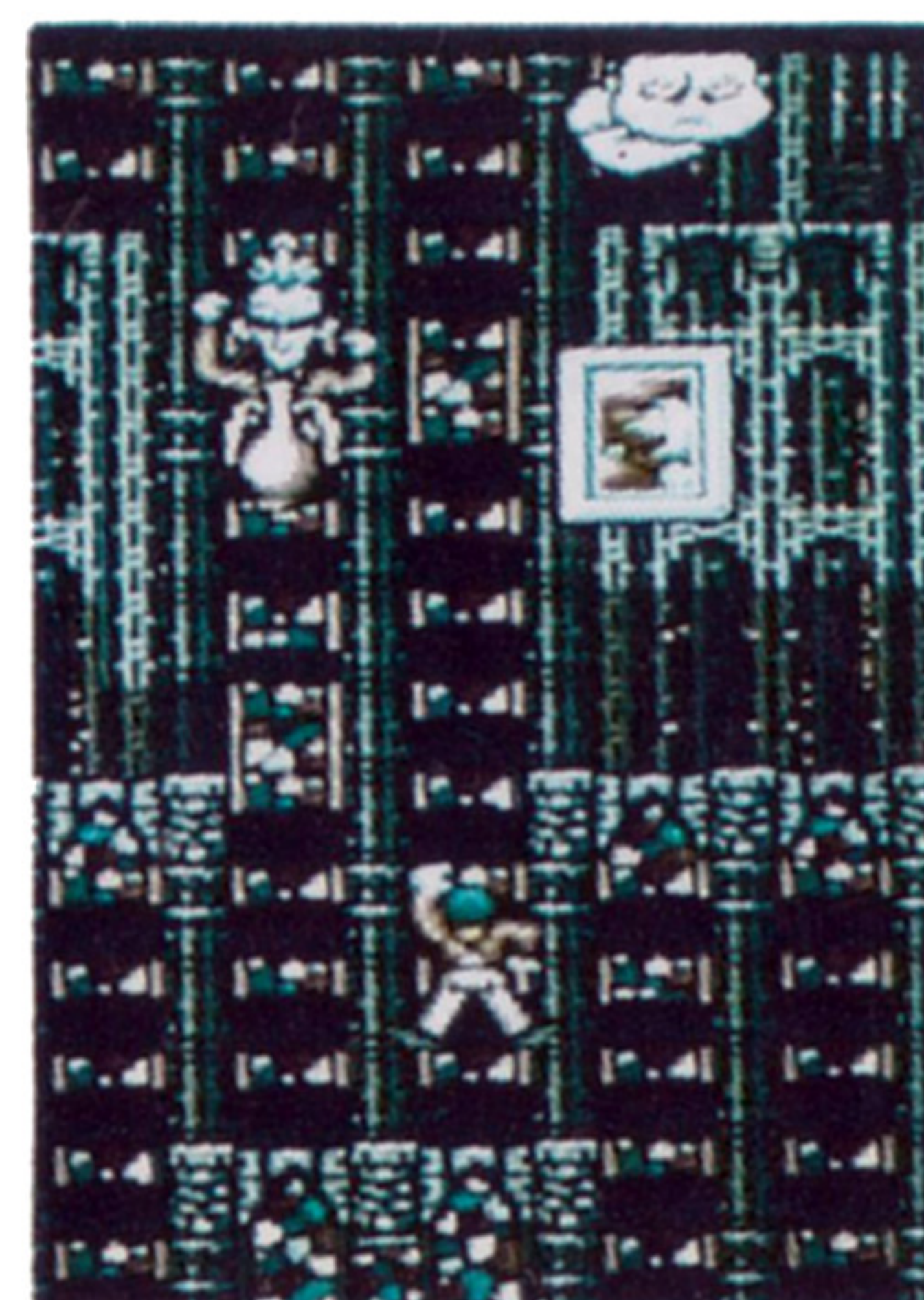
前作には無かった網やパイプ地帯も出現。

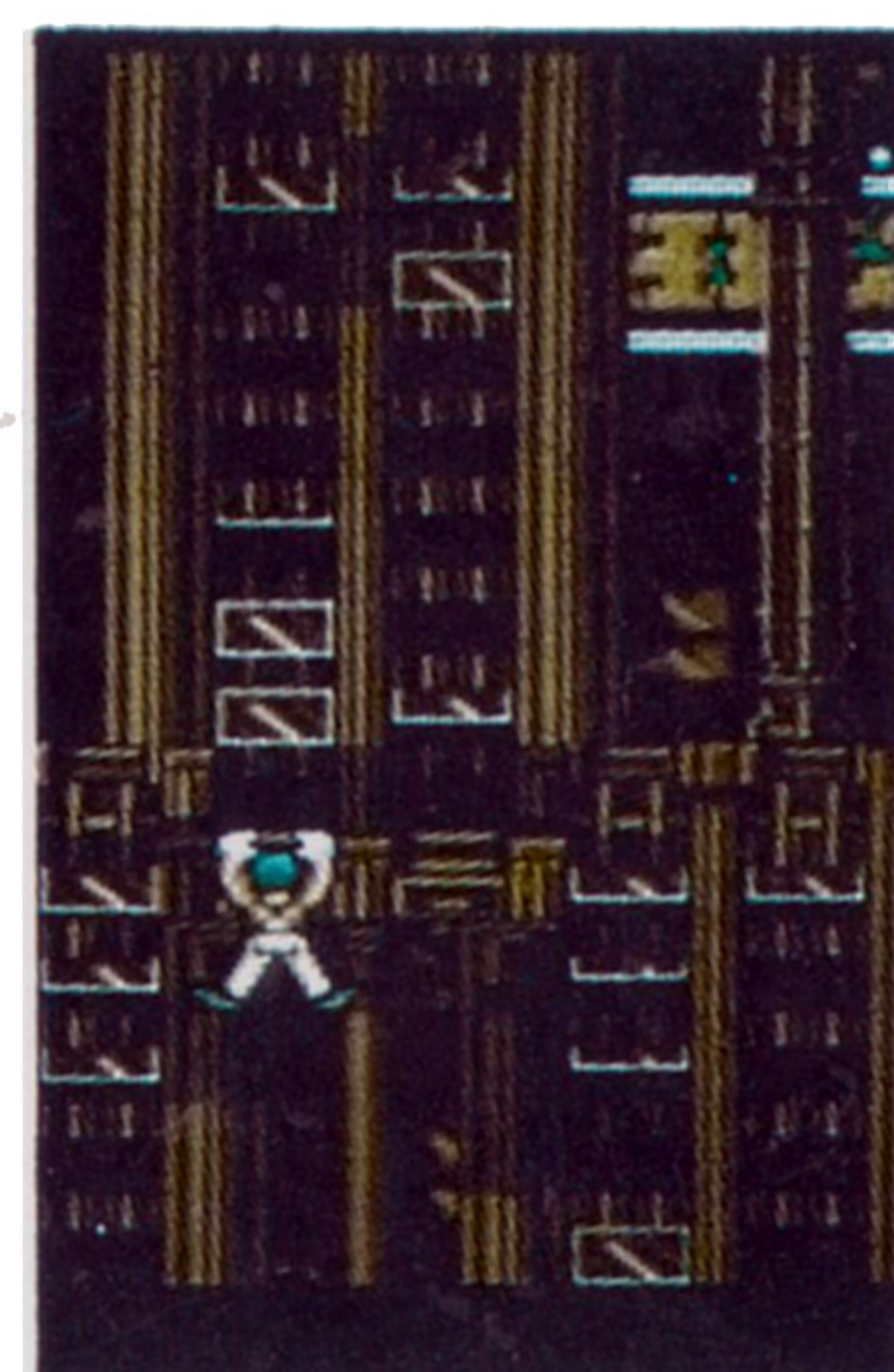
ステージ3

遊園地にそびえ立つ風車付きの城型ビル。

ビルに隣接してジェットコースターが爆走し、コンドルまで飛来する。

ステージ4

ゴリラゴリラ…と、とにかくキンゴ・ゴリラだらけ。君は生きのびることできるか？

ステージ5

ステンドグラスの美しい大聖堂。落ちてくる物は値が張りそうな物ばかり。

ステージ6〈最終ステージ〉

ついにマンハッタンのビルを制覇する時がやってきた。

４人組のイヤガラセは最高潮に達し、血迷った戦闘機が空を舞う。

コンフィグレーション・モード

クレイジークライマー2の業務用ゲーム機にはゲーム設定を変更する機能がついており、X68000版ではタイトル画面で F1 キーを押すと設定画面になります。

設定は左手側の左右で選びます。また、決定が必要な項目は右手側の入力で(どの方向でも可)決定されます。

BGM SELECT 音楽モード選択

ゲーム中にBGMをアーケード版、CD収録版のいずれかに設定できます。

BGM TEST 音楽テスト

ゲーム中のBGMを聞くことができます。

ゲームの難しさ

EASY(簡単)、HARD(難しい)の2段階から選択することができます。

プレイヤーの数設定

ゲーム・スタート時のクライマーの数を3～6、または9に設定することができます。

1ST BONUS

1回目のプレイヤー増加点数の設定

クライマーの残り人数が1人追加される得点を30,000点または60,000点に設定することができます。

2ND BONUS

2回目のプレイヤー増加点数の設定

クライマーの残り人数が1人追加される得点を70,000点または追加なしに設定することができます。

KEY ASSIGN 使用キーの設定

キーボードでの操作キーの割り当てを変更します。

スペース・キーを押すと使用キー設定画面になります。

変更したいところにカーソルを合わせ、スペース・キーを押すと“PLEASE”と表示されますので、使用したいキーを入力してください。

JOY MODE　使用するジョイスティックの選択

ジョイスティックの選択をします。以下のモードを選ぶことができます。

ATARI：ジョイスティック2本をジョイスティック・ポート1、2にさして、2つのレバーでプレイします。

TWIN PLUS PAD：専用ジョイパッド「XPD-1LR」(リブル・ラブル付属)を使ってプレイします。

SRAM SAVE　設定内容の記録

コンフィグ設定内容およびハイスコアをS-RAMに記録します。(P22参照)

EXIT　各種設定の終了

コンフィグレーション・モードを終了してタイトル画面に戻ります。

ネーム・エントリー

ゲーム終了時に高得点を獲得していると名前を入れることができます。

左手側の上下左右で英文字を選び、右手側の上下左右いずれかの方向で1文字ずつ決定します。

入れ間違えた時は、「RUB」の位置にカーソルを合わせ、右手側のいずれかの方向に入力すると、1文字戻ることが出来ます。

名前を入れ終えるか、音楽が鳴り終わると終了です。

ニュー・キャラクター攻略情報

クレイジークライマー2攻略の基本は、まさしくクレイジークライマーそのもの。

ここでは新たに加わった仕掛けの攻略法をいくつか紹介しよう。

●看板レディー

足の部分は「蹴られない限り」その下を通り抜けることができる。

足を下げる時は安全なので意外と通過できる時間は長い。

●洗濯物

ヒモには当たらないので、洗濯物だけに注意をしよう。

●パイプ地帯&電球

ここで障害物に当たるとパイプの一番下まですべり落ちてしまう。

徹底的に左右へ逃げよう。一度でも当たれば戻されてしまうのだから避ける事が最も肝心。

●巨大クレーン

フックが縮んだら「引っかけ攻撃」の前兆だ。縮むのに気付いたらすぐ左右方向に逃げよう。じっとしていると空のかなたへポイッだ。

●風車

羽に当たると戻されてしまうので、右側の風車をダッシュで通過して左の空き窓へかわす。これには電光石火の早ワザが要求されるゾ。

●彫像

滝のように(!)落ちてくるが、切れ目をよく見て左右に逃げればかわせる。

逃げるだけでなく、登らない事には進展がないのをお忘れなく。

一本道の所では、とぎれている間に猛ダッシュするしかない。

●戦闘機

飛行機の轟音がしたら要注意だ。機関銃の間にいれば当たることはない。

機関銃の道すじを見きわめ、左右移動などで当たらないようにしよう。本体には当たらない。

ゲームテクニック〈高得点への道〉

●ステップポイントを確実に

ステップポイントは連続して取っていれば最高1,000点までアップする。

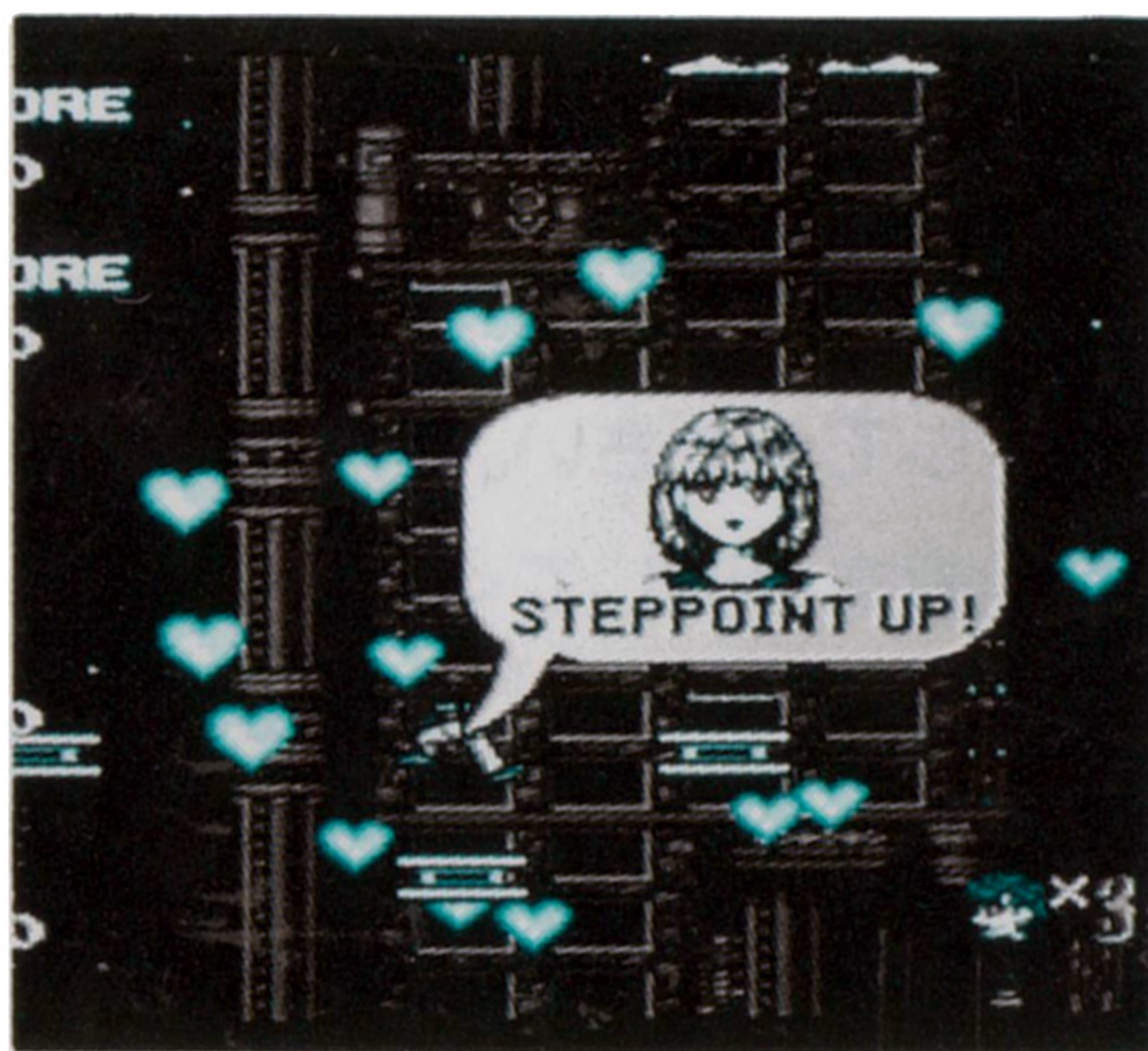
転落すると戻されるので、できるだけミスをしないように登ろう。

●残り人数を有効に使おう。

どんな激しい攻撃も、一度ミスして再スタートすると消えて無くなってしまう。

●ギャルの正しい利用法？

ステップポイントアップ・ギャルの所に飛び込めばその間は物に当たらない。

追いつめられた時は逃げこもう。

㊙現象

●一回もミスをしないで素早くビルを登りきると盛大なお祝いで迎えてくれる。

●ある条件を満たすと、ビルを登っている途中で突然ヘリコプターが現れ次の面に連れていってくれる。

●閉じた窓の下から強引に登ろうとガチャガチャ操作していると、ごくまれに振り上げた腕でガラスが割れる事がある。ねらうのは難しいが、起きるとミョーに気持ちイイ。

●ハリーアップ看板

あまりにもたもたしていると「HURRY UP」と書かれた看板がたくさん落ちてくる。そのあまりの多さに、クライマーはギブアップ！

●ステップポイントアップ・ギャルと一息ついている時に出現する大量のハート。

ギャルとの出会いの回数によってハートの動きが変化する。

ここが違うぞ1と2

●腕の動く速度が違う

クレイジークライマーでは素早く動いていた両手がクレイジークライマー2では比較的ゆっくりと動くようになった。このため、同じ感覚でプレイしていると窓をつかみそこねてしまうので気をつけよう。

●鉄骨やバーベルの耐え方が違う

クレイジークライマーではほとんど耐えられない鉄骨やバーベルだが、クレイジークライマー2ではガッチリした印象とは裏腹に、意外と耐えられる。

●窓の判定が違う

クレイジークライマーでは「まだ開いてるように見える閉じた窓」、クレイジークライマー2では「もう閉じているように見える開いた窓」という状態がある。

●ななめ登りの時の「ひっかかり」現象

クレイジークライマーでは、「右手に窓、左手に壁」という状態に陥ってしまうと、いくらレバーを動かしても右手は空しく中を舞うということになってしまう。

クレイジークライマー2では無くなっているので、安心してプレイしよう。

S-RAM記録機能

クレイジークライマー、クレイジークライマー2はハイスコア、コンフィグ設定内容をX68000／X68030本体内蔵のS-RAMに記録することができます。

記録内容はソフト起動ごとに読み込まれ自動設定されるので、キー・アサインなどを毎回設定する必要がなくなり大変便利です。

ただし、S-RAMは他のソフトウェアでも使用されていることがありますので、管理のための設定はお客様ご自身で行なう必要があります。

●S-RAM記録を設定したい

設定するためには以下の手順で行なってください。

1)S-RAMをRAMディスクとして使用できるようにパソコン本体のメモリスイッチを設定してください。(詳しくはパソコンの取扱説明書を参照してください)

すでにS-RAMをRAMディスクとしてご利用の方は設定は不要です。

2）本ソフトを[登録]キーを押しながら起動してください。

S-RAMを設定するためのメニューが現れますので、「新たに作成」を選んでください。

●ハイスコア、コンフィグ設定内容をS-RAMに記録する

ゲームのデモ中に[F1]キーを押してコンフィグレーション・モードに入ります。
「SRAM SAVE」の項目を選ぶと、ゲームのハイスコアおよび、コンフィグレーション・モードで設定した内容がS-RAMに記録されます。

●ランキングを初期状態に戻す

記録されているスコア・ランキングを初期状態に戻します。

実行したいゲームの項目にカーソルを合わせて、スペース・キーを押してください。
※S-RAM設定メニューの操作はキーボードのカーソル・キーで選び、スペース・キーで決定してください。（ジョイスティックでの操作はできません）

コラム：S-RAM記録機能とは？

この機能は、X68000シリーズに内蔵のバッテリーバックアップS-RAM（電源がきられた状態でも内容を保持するメモリー）を様々なアプリケーションから有効に活用するために考えられた「SRAMDB」システムを使用しています。

これは、S-RAMの容量には限りがあるため、各ソフトが独自にS-RAMを使用する場合に発生する無駄を抑え、かつ共存できるファイル・フォーマットの規約です。

この規約をより多くの方々が有効活用されることを望んでいます。

規約の詳細はゲーム・ディスク上の"SRAMDB.DOC"に収録しています。

特別付録 —ビデオゲーム・アンソロジーVol.1をお持ちのお客様へ—

今回、特別付録としてアンソロジー・シリーズの記念すべき第１弾、テラクレスタ／ムーンクレスタをより多彩に楽しんでいただけるように設定を増やすための追加プログラムを収録しました。Ｖｏｌ．１をお持ちの方はぜひお試しください。

なお、Ｖｏｌ．１開発当時にはまだ発表されていなかったＮＥＷマシン「X68030シリーズ」での動作が今回の追加プログラムにより可能となります。

●付録の使用方法

〈注意〉

本付録を使用するに当たっては、「ビデオゲーム・アンソロジーＶｏｌ．１テラクレスタ／ムーンクレスタ」が必要です。

■起動方法

パソコン本体のドライブ０に「クレイジークライマー／クレイジークライマー２」のゲームディスクを、ドライブ１に「テラクレスタ／ムーンクレスタ」のゲームディスクを入れ、起動してください。

四つのゲームを選択するメニュー画面が表示されるので、遊びたいゲーム名にカーソルを合わせ、スペース・キーを押すとゲームが始まります。

■追加される内容

S-RAM記録機能に対応します

登録キーを押しながら上記の方法により起動すると、S-RAM記録機能の設定のメニューが現れ、各項目に「テラクレスタ」「ムーンクレスタ」が追加されます。

S-RAM記録機能に関してはP22を参照してください。

vol.1 テラクレスタ／ムーンクレスタ

テラクレスタ

コンフィグレーション・モードに以下の項目が増設されます。

BGM SELECT

新たに「USA(CD)」モードを選択することができ、CD収録版に設定することができます。

S-RAM記録モード時にはS-RAMにコンフィグレーション・モードの設定内容を記録することができるようになり、以下の項目がさらに追加されます。

S-RAM SAVE

コンフィグレーション・モードの設定内容およびハイスコアをS-RAMに記録します。

ムーンクレスタ

コンフィグレーション・モードが新たに増設されます。

コンフィグレーション・モードはデモ中に F1 キーを押すと入ることができます。

コンフィグレーション・モードは以下の項目があります。

SOUND TEST

ゲーム中の音楽、効果音を聴くことができます。

EXPORT MODE

ゲームを海外輸出版、国内版から選択することができます。

EXIT

コンフィグレーション・モードを終了します。

S-RAM記録モード時にはS-RAMにコンフィグレーション・モードの設定内容を記録することができるようになり、以下の項目がさらに追加されます。

S-RAM SAVE

コンフィグレーション・モードの設定内容およびハイスコアをS-RAMに記録します。

お問い合わせについて

動作不良？

製品には万全を期しておりますが、万一トラブル等がありましたら、まず次のチェックをしてください。

■ゲームができない。

ゲームがスタートできなかったり、正常に遊べなかった場合はもう一度この説明書をよくお読みください。それでもなお正常に動かない場合は、お買い上げになった商品を当社までお送りください。検査した後、不良の場合は新しいものとお取り替えいたします。

■ディスクを壊してしまった。

もしも、お客様の操作ミスなどでディスクが壊れた場合は、その壊れた商品と、修理費として料金1,500円を当社までお送りください。新しいものとお取り替えいたします。

〈ご注意〉

※交換、チェックをご希望の場合は、必ずサポート・カードに必要事項をお書きの上、ソフトとともに右上記住所までお送りください。

※ユーザーズ・カードが返送されていないと、左記サポートが受けられない場合があります。必ず必要事項をご記入の上、ご返送ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　出版販売部
ユーザー・サポート係
TEL03-3445-6111(大代表)

ソフトの内容について

ゲームを進めていくうちに、どうしてもわからない事や、疑問に思うことが出てきた場合には、マイコンソフトでヒントなどをお答えしています。往復ハガキに、機種、ソフト名、質問内容などをお書きの上、下記住所までお送りください。また、ご意見、ご要望なども大歓迎です。

なお、電話でのお問い合わせはご遠慮ねがいます。

〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)
マイコンソフト株式会社
ソフトの質問係

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.5

CRAZY CLIMBER/CRAZY CLIMBER 2

クレイジークライマー/クレイジークライマー2

FOR X68000／X68030

STAFF

MAIN PROGRAMMER

橋本雅俊
向頭真一郎

TECHNICAL ADVISER

松島徹	naz
Cϕ	K. Hayashi
謎のM	Yamamoto. K

SUPPORT

なにわ	Hiaro.
J. UEKI	磯部空豆

MANUAL WRITER

向頭真一郎	Yamamoto. K
Cϕ	謎のM
松島徹	橋本雅俊

TEST PLAYER

松島徹	GORRY
USSY	錦

MICOMSOFT 1993

日本音楽著作権協会（ビデオ録音）第931335号